STAR WARS

LA BATALLA DE HOTH

REGLAMENTO

Te presentamos *La batalla de Hoth*, un dinámico juego de miniaturas. ¿Liderarás al implacable ejército imperial o a las valientes fuerzas rebeldes?

Empieza por leer este reglamento para aprender a jugar (o visita www.daysofwonder.com/battleofhoth/ para ver un video-tutorial). Después elige cualquiera de las batallas que se incluyen en el libro de escenarios. Te recomendamos empezar por el primer escenario y continuar en orden, ya que se han diseñado para que su complejidad aumente progresivamente.

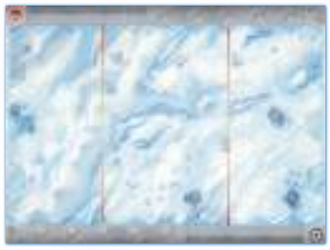
Por último, sumérgete en el conflicto entre la Alianza rebelde y el Imperio galáctico jugando las dos campañas dinámicas. Ofrecen una experiencia de juego más completa, puesto que las victorias y derrotas afectarán a la siguiente batalla.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

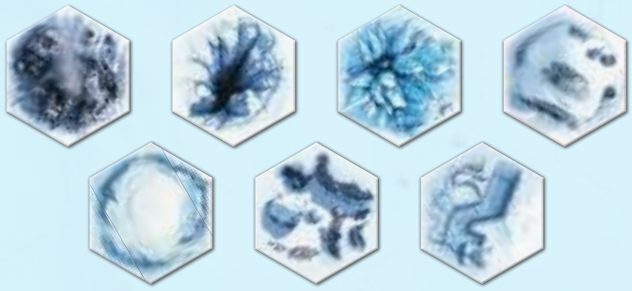
CONTENIDO

♦ **1 tablero de doble cara**



♦ **1 libro de escenarios**

♦ **Componentes de cartón:**



19 hexágonos de Terreno de doble cara

6 Medallas de victoria de doble cara

10 insignias de Fuerzas Especiales

3 piezas de Estructura

♦ **Material de campaña:**

10 cartas de Apoyo

4 libros de campaña

♦ **1 conjunto de miniaturas del Imperio galáctico de color gris oscuro:**

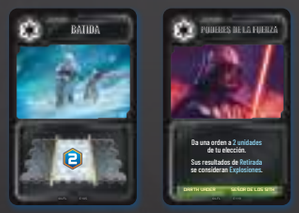
2 piezas de portacartas

32 Soldados de las nieves

3 AT-AT

4 Droides sonda imperiales

25 cartas de Mando del Imperio galáctico:



16 cartas estándar

9 cartas de Líder

♦ **1 conjunto de miniaturas de la Alianza rebelde de color gris claro:**

2 piezas de portacartas

24 Soldados de la Base Eco

9 Deslizadores de nieve

2 Artillerías rebeldes

25 cartas de Mando de la Alianza rebelde:

16 cartas estándar

9 cartas de Líder

♦ **6 dados de ataque**

♦ **1 reglamento**

♦ **3 hojas de resumen**

- 2 hojas de resumen de unidades
- 1 hoja de resumen de terreno

PREPARACIÓN

1. Elige una batalla del libro de escenarios.
2. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
3. Distribuye los hexágonos de Terreno necesarios según se indique en la preparación del escenario.
4. Coloca las miniaturas en el tablero, en las posiciones indicadas en el mapa de batalla del escenario.
   - Las unidades de Infantería imperiales están compuestas por **4 miniaturas de Soldado de las nieves**.
   - Las unidades de Vehículos imperiales están compuestas por **1 miniatura de AT-AT**.
   - Las unidades especiales imperiales están compuestas por **2 miniaturas de Droide sonda imperial**.
   - Las unidades de Infantería rebeldes están compuestas por **3 miniaturas de Soldado de la Base Eco**.
   - Las unidades de Vehículos rebeldes están compuestas por **3 miniaturas de Deslizador de nieve**.
   - Las unidades especiales rebeldes están compuestas por **1 miniatura de Artillería rebelde**.
5. Si las reglas especiales del escenario así lo requieren, asigna las insignias de Unidad Especial a las unidades correspondientes, y las Medallas de victoria a los objetivos correspondientes del tablero.
6. Deja las hojas de resumen al lado del tablero.
7. Monta los portacartas y déjalos en los bordes del tablero. No es obligatorio utilizarlos, pero son especialmente útiles en partidas con varios jugadores por bando.
8. Escoged el bando de cada jugador y sentaos en el lado correspondiente del tablero.
9. Cada jugador recibe las 16 cartas de Mando estándar de su bando (si los jugadores así lo acuerdan, cada uno puede elegir un líder y añadir a su mazo las 3 cartas de Mando de dicho líder). Después, los jugadores roban tantas cartas de Mando como se indique en las instrucciones del escenario. Cada jugador coloca las cartas robadas en su portacartas o las deja en su mano, sin permitir que las vea el jugador rival.
10. Los jugadores dejan su mazo de cartas restantes en su respectiva zona de juego, bocabajo.
11. El jugador inicial, indicado en las instrucciones del escenario, empieza la partida eligiendo y jugando su primera carta.

IMPERIO GALÁCTICO
4
Empiezas con 4 cartas de Mando
Juegas el primer turno
Victoria: Muerte súbita
• Objetivo de Muerte súbita:
Si ambos Generadores de escudo resultan destruidos, ganas la partida inmediatamente. Las unidades del tablero pueden atacar los Generadores de escudo siguiendo las reglas habituales. Resultan destruidos con un resultado de Explosión.
• Eliminar unidades rebeldes no te otorga Medallas de victoria.

OBJETIVO DEL JUEGO

Por lo general, el objetivo es ganar un número concreto de Medallas de victoria (normalmente entre 4 y 5, en función de las condiciones de victoria del escenario) antes que el otro jugador.

En *La batalla de Hoth*, se gana una Medalla de victoria por cada unidad enemiga que se elimine totalmente del campo de batalla. Cada Medalla de victoria se señala colocando la última miniatura de la unidad eliminada en cualquiera de las casillas para Medallas que se encuentran en la parte inferior izquierda de los lados del tablero.

Ciertos escenarios también incluyen maneras adicionales de ganar Medallas, como capturar y retener ciertos hexágonos de Terreno u objetivos del campo de batalla.

Algunos escenarios plantean condiciones de victoria especiales que se describen en la sección de reglas especiales.

Campo de batalla

Las batallas se libran en un tablero de casillas hexagonales, con 10 casillas de largo y 7 de ancho. Las 2 líneas discontinuas rojas dividen el campo de batalla en 3 secciones, de forma que cada jugador disponga de un flanco izquierdo, una zona central y un flanco derecho. Si las líneas discontinuas atraviesan algún hexágono, se considera que este forma parte tanto de la sección central como del flanco correspondiente. Si el reglamento menciona los hexágonos de la «línea inicial» de un jugador, se refiere a la fila de hexágonos más cercana al jugador correspondiente.

TURNO DE JUEGO

Cada escenario indica qué bando juega en primer lugar. Después, los jugadores se van turnando hasta que alguien consiga el número total de Medallas de victoria que se indica en las condiciones de victoria del escenario.

En tu turno, sigue estos pasos:

1 - **JUEGA UNA CARTA DE MANDO** de tu mano, bocarriba.

2 - **ÓRDENES.** Declara a qué unidades vas a dar órdenes, dentro de los límites de la carta de Mando que acabas de jugar.

3 - **MOVIMIENTO.** Mueve las unidades que hayan recibido una orden, de una en una y en el orden que quieras.

4 - **ATAQUE.** Las unidades que hayan recibido una orden atacan, de una en una y en el orden que quieras.

5 - **ROBA** otra carta de Mando.

1 Jugar una carta de Mando

Las unidades solo pueden moverse o atacar cuando reciben una orden. Las cartas de Mando se utilizan para dar órdenes a tus tropas o ejecutar órdenes especiales.

Al principio de tu turno, juega una carta de Mando de tu mano. Colócala bocarriba en tu zona de juego y léela en voz alta.

Hay dos tipos de cartas de Mando: **cartas de Sección** y **cartas de Táctica**.

Cartas de Sección

Las cartas de Sección sirven para dar órdenes a una o varias unidades de una sección concreta. Indican a qué secciones del campo de batalla puedes enviar órdenes y cuántas unidades pueden recibirlas.

Cartas de Táctica

Las cartas de Táctica te permiten realizar movimientos especiales, atacar de alguna forma específica o ejecutar acciones especiales, tal y como se describe en cada carta.

> ***Nota:*** *ciertas cartas de Mando contienen esta frase:*
>
> *«Si no tienes unidades de Infantería/Vehículos/... da una orden a 1 unidad de tu elección».*
>
> *Al hacerlo, esta unidad de tu elección no se beneficia de las ventajas que otorgue la carta, sino que recibe una orden normal en cualquier lugar del tablero.*

2 Dar órdenes a unidades

Después de jugar una carta de Mando, declara a qué unidades vas a dar órdenes.

Únicamente las unidades que reciban órdenes podrán moverse, atacar o realizar acciones especiales (en un momento posterior del turno).

Las unidades situadas en un hexágono atravesado por una línea discontinua roja pueden recibir órdenes de cualquiera de las dos secciones sobre las que se encuentran.

No se puede dar más de una orden a cada unidad. Si el número de unidades que tienes en una sección concreta es inferior al número de órdenes que puedes dar en dicha sección, las órdenes sobrantes se pierden.

Si no tienes ninguna unidad en las secciones indicadas en la carta de Mando que has jugado, terminas tu turno robando una nueva carta de Mando sin haber dado ninguna orden.

3 Mover unidades

Los movimientos se declaran y se ejecutan de manera sucesiva, de unidad en unidad y en el orden que prefieras. Cada unidad solo puede moverse una vez por turno. Las unidades que han recibido una orden no tienen la obligación de moverse.

El número de hexágonos que puede moverse una unidad depende del tipo de unidad. Por ejemplo, una unidad de Infantería puede moverse 1 hexágono y atacar en el mismo turno, o bien moverse 2 hexágonos sin atacar. Los Deslizadores de nieve pueden moverse hasta 3 hexágonos y atacar.

El movimiento de todas las unidades se describe en el Apéndice 1, página 8, y en las hojas de resumen de unidades.

- Es obligatorio completar el movimiento de una unidad antes de iniciar el de la siguiente.
- Las unidades pueden moverse de una sección del campo de batalla a otra.
- No puede haber dos unidades en un mismo hexágono. Al moverse, las unidades no pueden atravesar hexágonos ocupados por otra unidad.
- Las miniaturas individuales de una unidad nunca pueden separarse; deben permanecer juntas y moverse siempre en grupo.
- Las unidades que se hayan visto reducidas debido a las bajas sufridas no pueden agruparse con otras unidades.
- Algunos elementos del terreno afectan al movimiento y pueden impedir que una unidad complete todo su movimiento o que ataque (ver el Apéndice 2 en la página 10).
- Las reglas de maniobras de retirada son ligeramente diferentes de las del movimiento normal (ver la sección «Retirada» en la página 7).

4 Atacar con unidades

Una vez completados todos los movimientos de unidades, los ataques se declaran y resuelven de manera sucesiva, de unidad en unidad y en el orden que quieras.

Para atacar a una unidad enemiga, debes tirar un número determinado de dados de ataque en función del tipo de unidad atacante, la distancia a la unidad atacada y la protección del terreno (ver «Procedimiento de ataque» a continuación).

- Por lo general, cada unidad solo puede atacar una vez por turno.
- Las unidades que han recibido una orden no tienen la obligación de atacar.
- Las unidades no pueden repartir sus dados de batalla entre varios objetivos enemigos.
- Las bajas que haya sufrido una unidad no influyen en la cantidad de dados de ataque que tira al atacar. Una unidad a la que solo le quede una miniatura conserva la misma potencia de fuego que si estuviera al completo.
- Un ataque contra una unidad enemiga situada en un hexágono adyacente se considera un **ataque de combate cercano**.

Procedimiento de ataque

Para atacar:

1 - **Declara** con qué unidad que haya recibido una orden quieres atacar y cuál es su objetivo.
   - **Comprueba el alcance del ataque:** verifica que tu objetivo está dentro del alcance de ataque de tu unidad.
   - **Comprueba la línea de visión:** verifica que tu objetivo está dentro de tu línea de visión.

En su turno, la Alianza rebelde juega una carta de Mando que le permite dar órdenes a 3 unidades en la sección central. El jugador rebelde decide dar órdenes a 1 unidad de Deslizadores de nieve y a 2 unidades de Infantería.

1 El jugador mueve la unidad de Infantería de la izquierda 1 hexágono para aproximarla a la Infantería imperial situada sobre el hexágono de Rocas.

2 El jugador rebelde quiere mover la otra unidad de Infantería al hexágono de Trincheras. Sin embargo, las unidades no pueden atravesar otras unidades durante su movimiento, así que las Trincheras están fuera de su alcance (3 hexágonos). Por eso, en primer lugar, mueve los Deslizadores de nieve y aprovecha su movimiento de 0-3 para acercarlos todo lo posible a la otra unidad de Infantería imperial.

3 Ahora, la segunda unidad de Infantería tiene vía libre: se mueve 2 hexágonos y se detiene sobre el hexágono de Trincheras. Sin embargo, al haberse movido 2 hexágonos, no podrá atacar en este turno.

2 - **Calcula el número de dados de ataque que debes tirar** en función del tipo de unidad que ataca y de la distancia que la separa de su objetivo.

3 - **Determina los modificadores por terreno,** si los hay. Resta el número correspondiente de dados de ataque.

4 - **Resuelve el ataque:** tira los dados de ataque y aplica el resultado de la tirada.

Alcance de ataque

El alcance de ataque de cada tipo de unidad se calcula como en este ejemplo:

Este es el alcance de ataque de la Infantería. Muestra que una unidad de Infantería puede atacar a cualquier unidad enemiga situada a 3 hexágonos de distancia o menos. La unidad de Infantería tirará 3 dados contra una unidad enemiga en un hexágono adyacente (combate cercano), 2 dados contra unidades enemigas situadas a 2 hexágonos y 1 dado contra unidades enemigas situadas a 3 hexágonos. Este es el número básico de dados de ataque de este tipo de unidad; cuenta hacia atrás («3, 2, 1») a medida que te alejes del hexágono de la unidad atacante.

El alcance de ataque de todas las unidades se describe en el Apéndice 1, página 8.

En la fase de ataque, de las 3 unidades del ejemplo anterior, 2 pueden atacar. La unidad de Infantería de la izquierda (alcance de ataque: 3/2/1) tendrá una tirada básica de 3 dados contra la unidad de Infantería de las Rocas. La unidad de Deslizadores de nieve (alcance de ataque: 4/2) tirará 4 dados. La Infantería rebelde de las Trincheras se ha movido 2 hexágonos en este turno, así que no puede atacar.

Línea de visión

Para atacar, todas las unidades deben poder «ver» a la unidad enemiga que quieren elegir como objetivo.

Traza una línea imaginaria desde el centro del hexágono ocupado por la unidad atacante hasta el centro del hexágono de la unidad objetivo. La línea de visión se considera bloqueada si alguno de los hexágonos por los que pasa la línea imaginaria contiene una obstrucción. Se consideran obstrucciones:

- Las unidades (amigas y enemigas).
- Los hexágonos de Terreno y las Estructuras que bloquean la línea de visión (ver los Apéndices 2 y 3, página 10). El terreno y los obstáculos que haya en los hexágonos de la unidad atacante y la unidad objetivo no bloquean la línea de visión.

Nota: *las reglas de línea de visión se describen con más detalle en el Apéndice 7 - Casos específicos (página 12).*

El hexágono de Rocas bloquea la línea de visión entre estas dos unidades.

Modificadores por terreno

Los tipos de terreno y sus efectos en el ataque se describen con más detalle en el Apéndice 2 (página 10). Consulta ese apartado o la hoja de resumen correspondiente y resta el número indicado de dados de ataque.

Estos modificadores pueden ser protecciones para la unidad **situada sobre** un terreno; por ejemplo, una unidad de Infantería que ataque a una unidad enemiga que esté situada sobre un hexágono de Rocas tirará 1 dado menos.

Los modificadores también pueden ser penalizaciones para la unidad que **ataca desde** un terreno; por ejemplo, una unidad de Vehículos que ataque desde un hexágono de Edificio tirará 2 dados menos. Las protecciones y las penalizaciones por terreno se acumulan.

Resolución del ataque

Tira los dados de ataque. Primero se resuelven los impactos y, a continuación, las retiradas.

Impacto

El atacante consigue 1 impacto por cada símbolo obtenido en los dados que se corresponda con el tipo de la unidad objetivo. El símbolo de Explosión añade 1 impacto independientemente del tipo de unidad objetivo.

La unidad objetivo pierde 1 miniatura por cada impacto recibido. Cuando se retire la última miniatura de una unidad, el jugador rival la coloca en cualquiera de las casillas para Medallas vacías de su lado del tablero.

Si un ataque consigue más impactos que miniaturas tenga la unidad objetivo, los impactos sobrantes se pierden sin efecto alguno.

Icono de Infantería:
1 impacto contra Infantería
(Soldados de las nieves o Soldados de la Base Eco)

Icono de Vehículo:
1 impacto contra Vehículos
(AT-AT o Deslizadores de nieve)

Icono de Explosión:
1 impacto contra cualquier unidad:
Infantería, Vehículos o especial

Icono de Cruz:
fallo; no hay impacto.

Si el resultado de un dado es un símbolo de unidad (Infantería/Vehículo) que no coincide con la unidad objetivo, también se considera un fallo.

Retirada

Icono de Retirada:
una vez resueltos todos los impactos y apartadas las bajas, se resuelven las retiradas.

Por cada símbolo de Retirada que haya salido en los dados, la unidad objetivo debe retroceder 1 hexágono hacia su línea inicial. Con dos 2 símbolos de Retirada, la unidad retrocede 2 hexágonos, y así sucesivamente.

El jugador que controla la unidad decide a qué hexágono se retira, siguiendo estas reglas:

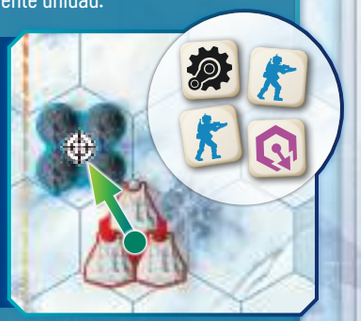
- Las unidades siempre deben retirarse hacia la línea inicial del jugador que las controla, a menos que alguna regla especial del escenario indique lo contrario.
- El terreno no afecta a los movimientos de retirada; por ejemplo, una unidad en retirada puede atravesar unas Rocas o una Nave estrellada sin detenerse. Sin embargo, las unidades nunca pueden cruzar terreno intransitable, ni siquiera durante una retirada.
- Al retirarse, las unidades no pueden atravesar hexágonos ya ocupados por otra unidad (amiga o enemiga) ni detenerse en ellos.
- Si una unidad no puede retirarse o tiene que salir del campo de batalla para hacerlo, no se mueve y sufre 1 baja por cada movimiento de retirada que no pueda completar.
- Algunos tipos de terreno permiten que ciertas unidades ignoren el primer símbolo de Retirada que haya salido en los dados.
- No puedes elegir no retirarte y perder miniaturas si tu unidad tiene una ruta de retirada libre que le permita resolver todos los símbolos de Retirada que haya sacado el jugador rival.

5 Robar una carta de Mando

Una vez resueltos todos los impactos y retiradas, descarta la carta de Mando que has jugado y roba otra carta de tu mazo para terminar tu turno.

En caso de que tu mazo de robo se agote, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo.

1 El jugador rebelde decide atacar en primer lugar con su unidad de Infantería. La potencia de fuego de una unidad no cambia a pesar de las bajas que haya sufrido, así que esta unidad de Infantería atacará el hexágono adyacente con 3 dados. Sin embargo, la unidad imperial se encuentra sobre un hexágono de Rocas, que le otorga una protección de 1 dado contra ataques de Infantería. La unidad rebelde tira 2 dados y saca 1 Cruz y 1 Explosión. Como ha obtenido 1 impacto, la unidad de Infantería imperial pierde 1 miniatura. No ha salido ningún símbolo de Retirada, así que no hay que aplicar movimientos de retirada. Este ataque queda resuelto y el jugador rebelde ya puede comenzar el ataque de la siguiente unidad.



2 La unidad de Deslizadores de nieve tira 4 dados contra el enemigo adyacente. El jugador saca 1 símbolo de Vehículo, 2 de Infantería y 1 de Retirada. El símbolo de Vehículo es un fallo; los 2 símbolos de Infantería infligen 2 bajas. La unidad de Infantería imperial pierde 2 miniaturas.

3 Como ha salido 1 símbolo de Retirada, las 2 miniaturas supervivientes de la unidad de Infantería deben moverse 1 hexágono hacia la línea inicial imperial. El jugador imperial elige a qué hexágono se retira su unidad y la fase de ataque concluye.

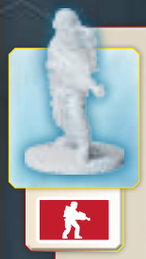
APÉNDICE

1/ UNIDADES

Unidades estándar

Las unidades estándar siguen las reglas que se explican en las páginas anteriores, aunque cada una tiene además ciertas reglas exclusivas. Lee con atención el siguiente resumen de unidades:

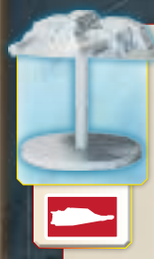
UNIDADES DE LA ALIANZA REBELDE



SOLDADO DE LA BASE ECO
Unidad de Infantería

Número de miniaturas • 3
Movimiento • 0-1 hexágonos y atacar
o bien 2 hexágonos sin atacar

Ataque	Sufre impacto con
3 2 1	



DESLIZADOR DE NIEVE
Unidad de Vehículos

Número de miniaturas • 3
Movimiento • 0-3 hexágonos. Puede entrar
en hexágonos de Grieta

Ataque	Sufre impacto con
4 2	

ARTILLERÍA REBELDE
Unidad especial (Artillería)

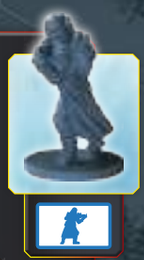
Número de miniaturas • 1
Movimiento • no puede moverse

Ataque	Sufre impacto con
4 3 2 1	

- Las unidades de Artillería rebelde ignoran obligatoriamente todos los resultados de Retirada

IMPORTANTE: eliminar una unidad de Artillería rebelde no otorga una Medalla de victoria.

UNIDADES DEL IMPERIO GALÁCTICO



SOLDADO DE LAS NIEVES
Unidad de Infantería

Número de miniaturas • 4
Movimiento • 0-1 hexágonos y atacar
o bien 2 hexágonos sin atacar

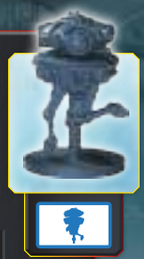
Ataque	Sufre impacto con
3 2 1	

UNIDAD DE AT-AT
Unidad de Vehículos

Número de miniaturas • 1
Movimiento • 0-1 hexágonos. No puede entrar
en hexágonos de Risco.

Ataque	Sufre impacto con
3 3 3	

- Es obligatorio hacer una **tirada de confirmación** con todos los dados en los que haya salido un impacto: el AT-AT resulta eliminado si sale al menos 1 Explosión en la tirada de confirmación
- Las unidades de AT-AT ignoran obligatoriamente todos los resultados de Retirada
- Las unidades de AT-AT nunca se benefician de las protecciones del terreno



DROIDE SONDA IMPERIAL
Unidad especial (Droide)

Número de miniaturas • 2
Movimiento • 0-2 hexágonos

Ataque	Sufre impacto con
2 1	

IMPORTANTE: eliminar una unidad de Droides sonda imperiales no otorga una Medalla de victoria

Unidades de Fuerzas Especiales

Las unidades de Fuerzas Especiales se identifican en el mapa del escenario y en el tablero mediante insignias. Actúan de igual forma que las unidades estándar, salvo por las capacidades especiales que se describen a continuación. Cada unidad solo puede tener 1 insignia de Fuerzas Especiales.

Asalto (Infantería)

Estas tropas especiales están preparadas para actuar en entornos hostiles y entablar combate cercano con el enemigo gracias a su riguroso entrenamiento.

Después de resolver un ataque de combate cercano, si la unidad de Asalto que ha recibido una orden consigue eliminar a una unidad enemiga u obligarla a retirarse, la unidad de Asalto puede efectuar una **arremetida**: avanza al hexágono abandonado por la unidad enemiga y vuelve a atacar.

- Las unidades de Asalto solo pueden efectuar una arremetida por turno.
- El ataque de arremetida debe resolverse antes de que otra unidad pueda atacar.
- La arremetida está sujeta a las restricciones del terreno relativas al movimiento y el ataque. Por ejemplo, una unidad de Asalto que efectúe una arremetida y entre en un hexágono de Nave estrellada abandonado no podrá volver a atacar.
- El ataque de arremetida puede tener como objetivo cualquier unidad enemiga dentro de su alcance.

Exploradores (Infantería)

Estas fuerzas especiales informan a las unidades aliadas acerca de los movimientos del enemigo, lo que puede suponer una gran ventaja en combate.

Cuando una unidad de Exploradores ocupe un hexágono de Risco y tenga línea de visión (desde cualquier distancia) con una unidad enemiga, cualquier otra unidad aliada que ataque a esa unidad enemiga tira 1 dado adicional.

Escuadrones de élite (Deslizadores de nieve)

Los escuadrones de deslizadores de nieve de élite los componen los mejores pilotos de la Rebelión.

Las unidades de Deslizadores de nieve de élite empiezan con 4 miniaturas por unidad.

E-Web (Infantería)

Estático | Móvil

Este bláster pesado de repetición puede causar grandes daños. Sin embargo, hace falta tiempo para desplegarlo después de moverlo...

- Las unidades de E-Web empiezan cada batalla con el lado «estático» de su insignia bocarriba.
- Después de que esta unidad reciba una orden **y se haya movido**, coloca la insignia con el lado «móvil» bocarriba.
- Después de que esta unidad reciba una orden **y no se haya movido**, coloca la insignia con el lado «estático» bocarriba.

Una unidad de E-Web móvil actúa como una unidad de Infantería estándar.

Una unidad de E-Web estática puede, cada vez que ataque, repetir una vez la tirada de los dados que quiera.

Tropas de élite (Infantería)

Estas tropas veteranas saben muy bien lo importante que es mantenerse en movimiento durante la batalla.

Las unidades de Infantería de élite pueden moverse 0-2 hexágonos y atacar. Sin embargo, siguen estando sujetas a las restricciones del terreno relativas al movimiento y el ataque.

2/ TERRENO

Riscos

Movimiento • Las unidades de AT-AT no pueden entrar en Riscos. Sin restricciones de movimiento para las demás unidades.

Ataque • Sin restricciones.

Protección • Al atacar a una unidad enemiga situada en un Risco, las unidades tiran 1 dado menos, excepto si también se encuentran en un Risco.

Línea de visión • Los Riscos bloquean la línea de visión.

Especial • La línea de visión entre 2 unidades situadas en Riscos solo la bloquean los Seracs u otras unidades que también estén situadas en Riscos (ver Apéndice 7, página 12).

Edificios y Naves estrelladas

Movimiento • Las unidades que entren en un hexágono de Edificio / Nave estrellada deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno.

Ataque • Las unidades que entren en un hexágono de Edificio / Nave estrellada no pueden atacar en ese turno. Las unidades de Vehículos situadas en un hexágono de Edificio / Nave estrellada tiran 2 dados menos al atacar.

Protección • Al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Edificio / Nave estrellada, la Infantería y las unidades especiales tiran 1 dado menos; los Vehículos tiran 2 dados menos.

Línea de visión • Los Edificios / Naves estrelladas bloquean la línea de visión.

Rocas

Movimiento • Las unidades que entren en un hexágono de Rocas deben detenerse y no pueden volver a moverse en ese turno.

Ataque • Las unidades que entren en un hexágono de Rocas no pueden atacar en ese turno.

Protección • Al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Rocas: la Infantería y las unidades especiales tiran 1 dado menos; los Vehículos tiran 2 dados menos.

Línea de visión • Las Rocas bloquean la línea de visión.

Trincheras

Movimiento • Sin restricciones.

Ataque • Sin restricciones.

Protección • Al atacar a una unidad enemiga situada en un hexágono de Trincheras, todas las unidades tiran 1 dado menos. Además, las unidades de Infantería situadas en un hexágono de Trincheras pueden ignorar 1 Retirada cada vez que sufran un ataque. Los demás tipos de unidades no obtienen ninguna protección.

Línea de visión • Las Trincheras no bloquean la línea de visión.

Seracs

Movimiento • Los Seracs **siempre** son terrenos intransitables.

Línea de visión • Los Seracs siempre bloquean la línea de visión.

Grietas

Movimiento • Las Grietas **siempre** son terrenos intransitables, salvo para las unidades *voladoras* como los Deslizadores de nieve.

Línea de visión • Las Grietas no bloquean la línea de visión.

3/ ESTRUCTURAS

Las Estructuras son piezas de Terreno que se colocan en el tablero según se indique en los mapas de cada escenario. Pueden ser objetivo de ataques y resultar destruidas, pero **nunca se consideran unidades**.

Generador de escudo / Cañón de iones

Movimiento • Tanto los Generadores de escudo como los Cañones de iones son terrenos intransitables.

Protección • Los Generadores de escudo y los Cañones de iones se benefician de la protección del hexágono de Terreno en el que se encuentran.

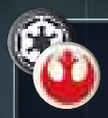
Línea de visión • Los Generadores de escudo y los Cañones de iones bloquean la línea de visión.

4/ OBJETIVOS

Los siguientes términos describen varias condiciones de victoria de *La batalla de Hoth* que permiten ganar Medallas de victoria adicionales en el mapa:

Objetivo de Medalla TEMPORAL

La Medalla de victoria de este hexágono de Objetivo se captura y se conserva únicamente mientras el hexágono esté ocupado por una unidad del bando indicado. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier motivo (movimiento, retirada o eliminación), la Medalla se pierde inmediatamente y se vuelve a dejar en su ubicación original.



Objetivo de Medalla PERMANENTE

Cuando una unidad del bando indicado entre en el hexágono objetivo, gana una Medalla de victoria de manera permanente. La Medalla no se devuelve ni entra nuevamente en juego, aunque la unidad abandone el hexágono más tarde.

Objetivo de MUERTE SÚBITA

En cuanto el bando indicado complete las condiciones de Muerte súbita, la partida termina inmediatamente con la victoria de dicho bando.

5/ JUGAR CON CARTAS DE LÍDER

La batalla de Hoth incluye 6 conjuntos de cartas de Líder: Darth Vader, Maximilian Veers y Firmus Piett para el Imperio galáctico; Leia Organa, Luke Skywalker y Han Solo para la Alianza rebelde.

Si quieres jugar a *La batalla de Hoth* con el apoyo de los líderes, cada jugador elige un líder de su bando y mezcla las 3 cartas correspondientes con su mazo de Mando. Todas son cartas de Táctica y se juegan como las cartas estándar.

6/ MODO POR EQUIPOS PARA 3-4 JUGADORES

La batalla de Hoth ofrece la posibilidad de formar equipos de 2 jugadores para uno o ambos bandos. Sigue estos pasos:

1- Formar equipos

Forma dos equipos de hasta 2 jugadores por equipo; si sois 3 jugadores, un equipo de 2 jugadores se enfrentará al tercero.

Elige a un miembro de cada equipo para que sea el jugador inicial y se siente en el lado izquierdo de su equipo. Cada miembro del equipo recibe una pieza de portacartas.

2- Preparar la partida

Prepara el escenario de la manera habitual. Cuando llegues al paso 9, haz lo siguiente:

- **Si un bando tiene 1 jugador,** sigue las instrucciones normales.
- **Si un bando tiene un equipo de 2 jugadores**, baraja las cartas de Mando de su bando y reparte 8 cartas bocabajo a cada jugador; son sus mazos personales. A continuación, cada jugador del equipo roba, de su mazo personal, la mitad de las cartas de Mando indicadas en el escenario (redondeando hacia arriba) y las coloca en su portacartas personal o las deja en su mano.
- **Si jugáis con líderes, cada** miembro de un equipo añade las 3 cartas de un líder a su mazo personal **después** de haber repartido el mazo de Mando de su bando entre ambos jugadores; el jugador solitario añade las 3 cartas de Mando de su líder a su mazo antes de barajarlo y robar, de la manera habitual.

3- Turno de juego

Durante la partida, los dos bandos juegan por turnos (la sección de preparación de cada escenario indica qué bando empieza), independientemente de cuántos miembros tenga cada equipo. Sin embargo, los miembros de cada equipo también se turnan para jugar por su bando.

Nota: *el jugador que juega el turno de un equipo se denomina jugador activo.*

En partidas de 4 jugadores, el jugador inicial del primer equipo juega primero, seguido por el jugador inicial del equipo contrario. A continuación, el segundo jugador del primer equipo juega un turno, seguido por el segundo jugador del equipo contrario.

En partidas de 3 jugadores, el jugador solitario juega un turno después de cada miembro del equipo de 2 jugadores.

Ejemplo: *si 1 jugador individual del Imperio se enfrenta a un equipo de 2 jugadores rebeldes en un escenario en el que los rebeldes juegan primero, los turnos se suceden de la siguiente forma: jugador inicial de los rebeldes - jugador individual del Imperio - segundo jugador de los rebeldes - jugador individual del Imperio, etc.*

Las reglas sobre los turnos de juego se aplican de la manera normal, con las siguientes excepciones para los equipos de 2 jugadores:

- El jugador activo solo puede jugar una carta de Mando de su mano.
- Al final de su turno, el jugador activo deja la carta de Mando que haya jugado en su pila de descarte personal y roba una carta de Mando nueva de su mazo personal.
- Los miembros de un mismo equipo pueden enseñarse sus cartas de Mando. También pueden hablar de su estrategia y sus planes para los turnos posteriores, pero deben hacerlo en voz alta, para que el otro equipo los escuche. El jugador activo tiene la última palabra sobre lo que quiere hacer en su turno.
- Al jugar la carta *¡Desplegad la flota!*, el jugador activo puede descartar las cartas de Mando que quiera y robar tantas cartas como haya descartado más 1. A continuación, el otro jugador de su equipo puede descartar las cartas de Mando que quiera y robar tantas cartas como haya descartado.

7/ CASOS ESPECÍFICOS

Línea de visión y bordes de hexágonos

Al comprobar la línea de visión entre 2 unidades, la línea imaginaria entre el centro de los hexágonos de dichas unidades puede pasar por el borde de uno o más hexágonos que contengan obstrucciones, sin atravesarlos. En ese caso:

- La línea de visión no queda bloqueada si las obstrucciones por las que pasa se encuentran en un solo lado de la línea (ver casos 1 y 2 a continuación).
- La línea de visión queda bloqueada si las obstrucciones por las que pasa se encuentran a ambos lados de la línea (ver caso 3 a continuación).

Esta unidad de Artillería rebelde tiene línea de visión con 2 de las 3 unidades de Infantería imperial que están dentro de su alcance de ataque.

Caso 1: la línea de visión solo pasa por el borde de un hexágono de Rocas, sin atravesarlo, así que no queda bloqueada.

Caso 2: la línea de visión pasa por el borde de 2 hexágonos con obstrucciones (una unidad aliada y un Risco), pero no bloquean la línea de visión porque se encuentran en el mismo lado de la línea.

Caso 3: la línea de visión pasa por el borde de 2 hexágonos con obstrucciones (unas Rocas y un Risco) que se encuentran a ambos lados de la línea, así que bloquean la línea de visión.

Línea de visión y límites del campo de batalla

Los hexágonos cortados por los bordes del tablero también bloquean la línea de visión.

La línea de visión entre estas 2 unidades pasa por el borde de 2 hexágonos que contienen obstrucciones y que se encuentran a ambos lados de la línea (el borde del campo de batalla a la izquierda y la Infantería rebelde a la derecha). Por lo tanto, bloquean la línea de visión.

Línea de visión y Riscos

Las reglas de línea de visión cambian ligeramente para las unidades situadas sobre Riscos. **Entre 2 unidades situadas sobre Riscos**, la línea de visión solo queda bloqueada por:

- otras unidades situadas sobre Riscos
- los Seracs

Si solo 1 de las 2 unidades está situada sobre un Risco, las reglas de línea de visión se aplican de la manera normal.

1 Entre la Infantería rebelde, que está situada sobre un Risco, y la Infantería imperial, que no lo está, se aplican las reglas normales de línea de visión: el hexágono de Rocas bloquea la línea de visión.

2 Ahora que la Infantería imperial también se ha colocado sobre un Risco, las Rocas dejan de bloquear la línea de visión. Tampoco la bloquea el Risco situado entre ambas unidades.

3 La línea de visión entre estas 2 unidades solo quedaría bloqueada por hexágonos de Serac o, como en este caso, por unidades que también estén situadas sobre un Risco.

Diseño - Richard Borg y Adrien Martinot
Ilustraciones - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti y Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas registradas de Asmodee North America y de Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder. Todos los derechos reservados.